GURPS®
PHANTASY STAR

Uma Delineação de Universo para GURPS Baseada na série de jogos "Phantasy Star™", da SEGA Enterprise TM & ©

Escrito, desenvolvido e editado por Rodrigo da Silva

O Sistema GURPS foi criado por Steve Jackson

INTRODUÇÃO

Abreviações:

PS: *Phantasy Star*. Muitas vezes, usei para designar os diferentes cenários: PS I, PS II ou PS IV.
GPS: *GURPS Phantasy Star.*
SE: *Século Espacial*. Medida de tempo do calendário algoliano surgida no primeiro cenário do jogo, isto é, pertencente a PS I. Os anos são contados pelas centenas, e as dezenas e unidades são especificadas com um ponto após o número do século. Ex.: O ano quinze após a morte de Nero, irmão de Alis, escreve-se **SE 342.15**.
AW: *After W.* Calendário surgido, pelo menos, duzentos anos antes de PS I. Não se sabe o que é o "W", mas o cenário de PS II já apresenta uma contagem bem avançada para a série: AW 1286. Como a apresentação do jogo diz que *"mais de 1000 anos se passaram desde que Lassic foi derrotado por Alis e seus amigos",* provavelmente o ano no qual PS I situa-se é AW 286. Portanto, como AW já se encontra em 286 em Phantasy Star I, subtraindo-se esse número de anos do Século Espacial 342 temos a data exata de SE 339.14, isto é, o momento preciso da contagem dos anos segundo o calendário AW. O que motivou a criação desse calendário permanece um mistério.

PSI – 342.00 - PS II – AW 1286
PSI – 286 - PS II – SE 352

Diferenças no Nível Tecnológico

Os três cenários apresentados aqui divergem, principalmente, em relação ao Nível Tecnológico dominante. Mais especificamente, cada um dos planetas também apresenta seu próprio desenvolvimento, com seu respectivo NT – o que leva as raças algolianas a distanciarem-se mais que os limites planetários permitem.

Governo de Lassic – Aqui o NT predominante é 9 em Palma, justamente pelo desenvolvimento pioneiro das viagens espaciais interplanetárias, estimulando o comércio, a exploração e a mineração dos planetas de Algol. Motávia tem NT 3, apesar de ter recebido recursos avançados e fornecido localização para um espaçoporto. Dezoris apresenta um NT 7 (o Cavador de Gelo é suficientemente avançado para tal nível).

Administração de Cérebro-Mãe – Palma chega a seu auge, com NT 10, e a mesma tecnologia é compartilhada com Motávia e Dezoris, permitindo a clonagem acessível ao cidadão trabalhador; o teletransporte dentro da superfície de um planeta (que pertence normalmente ao NT 15+, mas aqui há uma exceção); o surgimento de Cérebro-Mãe em AW 845 (como ninguém sabe dizer *quem* construiu o megacomputador, é provável que a Inteligência Artificial destruiu/assassinou seus criadores, sendo ainda um mistério se a máquina foi projetada para a senciência ou se ela se tornou assim por acidente); a instalação de Climatrol (um sistema de ajuste do clima, controlando a temperatura e a quantidade correta de umidade do ar); a construção das Represas e do Laboratório de Biossistemas (instituição responsável por criar seres adequados à vida em Motávia e por guardar todas as informações de DNA de Algol, fortalecendo a agricultura).

Era posterior ao Grande Colapso – Com a destruição de Cérebro-Mãe e da capital planetária Palma, o sistema Algol decai drasticamente no NT. Motávia e Dezoris tornam-se mundos de NT 4, embora que as antigas tecnologias, no período, estejam sendo redescobertas lentamente pelos estudiosos intrigados. Esse pensamento científico emergente, acompanhado da reformulação da arte, assemelha-se ao período Renascentista da Terra, mas sem recursos bélicos como os canhões e mosquetes.

Phantasy Star I – O Governo de Lassic

O tempo: Século Espacial 342. O Lugar: os três planetas do Sistema Solar Algol, localizado na galáxia de Andrômeda.

Em Palma, sob a regência democrática do Rei Lassic, a vida era boa enquanto ele supria tudo o que seu povo poderia querer. As viagens espaciais foram descobertas 200 anos antes, e espaçonaves permitiram a colonização de Motávia e Dezoris, os outros mundos do Sistema Solar Algol.

Mas lentamente, as coisas começaram a mudar. Iniciando com uma nova religião a qual dizia-se ter vindo de outra galáxia. Os sombrios sacerdotes dessa religião, nunca vistos antes por nenhum mortal, prometiam imortalidade para aqueles que se unissem à eles. Todos viveriam eternamente!

Rei Lassic estava envelhecendo. A idéia de viver para sempre o seduziu, assim, ele se tornou o primeiro a se converter à nova religião. Então, ele *mudou.* Ele passou a usar um tipo de armadura criada pelos sacerdotes. A armadura parecia maligna e corrupta, e foi desse modo que Lassic passou a reger seu povo. Impostos abusivos

tornaram-se um peso para todos. Os negócios em todos os três planetas inviabilizaram-se e vilas inteiras decaíram. Não havia meio para que as pessoas fizessem dinheiro.

Enquanto o tempo passava e o povo sofria, criaturas horríveis e monstros surgiram, à espreita de vítimas, por todos os três planetas. Quando a morte voltou à vida, as pessoas temeram o pior e previram a verdade. Pela magia negra, Lassic tornara-se um tirano maldito.

Mas onde há mal, sempre há bem. Indivíduos corajosos decidiram, em segredo, reunirem-se contra Lassic. Mas os Policiais-Robô eram implacáveis na caçada desses defensores do povo. Um deles era Nero, um funcionário do espaçoporto em Camineet, a capital de Palma. Há muito tempo, seu pai desaparecera tentando investigar os segredos malignos de Lassic. Agora, os Policiais-Robôs esmagaram Nero também. Antes de morrer, ele passou sua espada curta e sua busca à sua irmã, Alis. Ele também ordenou-lhe que encontrasse um bravo guerreiro chamado Odin.

Alis ergueu a espada aos céus e jurou que a morte de Nero não permaneceria sem vingança!

Phantasy Star II – A Administração de Cérebro-Mãe

Alis ergueu a espada aos céus e jurou que a morte de Nerto não permaneceria sem vingança!

Raças de Algol

Dezorianos ***9 (PS I) ou 4 (PS II) pontos***

Estes são os nativos do gélido planeta Dezoris. Eles são esbeltos, um tanto altos em comparação aos Palmanos e suas peles não dispõem de pêlos, apresentando uma coloração de esverdeada a tons de ocre, variando com o avanço da idade. Seus olhos são pequenos, escondidos por pálpebras espessas e puxadas, desprovidas de cílios.

Os Dezorianos adquiriram uma péssima reputação em Algol após o advento das viagens interplanetárias: a fama de mentirosos e trapaceiros. Em suma, apenas uma parcela dos indivíduos da raça sofre de uma certa predisposição psicológica dirigida ao comprometimento da verdade em seu discurso – esses deleitam-se em omitir, alterar e denegrir fatos, fazer jogos com o sentido de frases, espalhar informações ambígüas – tudo com o mero objeto do prazer, como se não passasse de uma brincadeira. Mas é certo que a maioria dos indivíduos da espécie não sofre da mesma compulsão.

Se o jogador optar por criar um Dezoriano desse tipo, apenas deve acrescentar a Desvantagem Mentir Compulsivamente (-15 pontos), que não será levada em conta no total de pontos de Desvantagens do personagem, por ser uma característica racial, ainda que infreqüente. Isso reduzirá o custo da raça, podendo valer entre -6 (PS I) ou -11 (PS II)

Modificadores: ST-1, DX+1, HT+1
Vantagens: Longevidade (5 pontos), Resistência a Dano +1(3 pontos), Tolerância ao Frio x2 (2 pontos).

Desvantagens: Primitivismo: NT 7 (de -10 a -15 pontos) Fraqueza: 1D de Fadiga a cada 5 minutos de exposição a temperaturas acima de 30ºC (-5 pontos). Alguns têm Mentir Compulsivamente (-15 pontos).
Perícias Raciais: Sobrevivência em climas árticos em IQ+1 (4 pontos)

Gatos Musk

50 pontos

Os Musks são felinos similares aos gatos domésticos, com duas importantes diferenças: são inteligentes e podem falar. Eles são um pouco maiores e mais pesados que os felinos comuns, medindo de 55cm a 90cm de comprimento, e pesam de 9 kg a 30kg (calcule a altura e peso equivalentes ao ST humano *depois* de aplicar o modificador racial, e reduza-os em 70%). Suas orelhas são pontudas e estreitas; os olhos variam nas cores, com tonalidades de verde, azul e castanho-claro, tendo as comuns pupilas verticais felinas; seus pêlos apresentam tonalidades de dourado (raramente dispondo de outras cores), suas caudas pomposas têm de duas a quatro pontas e suas vozes soam carregadas de ronrons enquanto conversam.

Eles são encontrados, normalmente, em comunidades silvestres, em cavernas, bosques e campinas, cujos bandos se formam por volta de 30 a 90 indivíduos, todos vivendo pacatas vidas de caça e descanso. Essas comunidades podem ser encontradas mais facilmente em Palma, mas há relatos da existência dos Musk em Dezoris e, em menor incidência de casos, em Motávia, talvez levados incidentalmente em naves cargueiras. Eles são tão inteligentes quanto os humanos, podem aprender vários idiomas e alfabetos, mas não puderam desenvolver sua própria tecnologia. Isto se deve ao fato de que suas patas são desprovidas de dedos manipuladores como os humanos, o que possibilitaria a construção e manipulação de ferramentas (itens essenciais para o

desenvolvimento tecnológico). Suas caudas, no entanto, podem manipular objetos relativamente leves: a cauda de um Musk tem 1/3 de sua ST(arredondado para baixo) e um redutor de –5 na DX deve ser imposto na tentativa de puxar/pegar/erguer itens. A cauda é incapacitada ao receber um dano maior que 1/3 da HT. Quanto à força física da espécie, apesar do redutor racial de -2, a desvantagem *No Fine Manipulators* confere à raça um desconto de -40% no custo em pontos para comprar ST. Por isso, os gatos Musk surpreendem por se revelarem mais fortes do que o tamanho e o peso sugerem.

Logicamente, Gatos Musk não têm e não podem utilizar armas e armaduras, exceto, talvez, se tais itens forem confeccionados sob medida (com um custo bem elevado). Em combate, eles atuam com a agilidade de seus parentes felinos e a técnica de um humano. Eles podem atacar até duas vezes por turno com suas afiadas garras (dano por corte) num Ataque Total ou podem morder, causando dano por corte conforme a página 140 do Módulo Básico (ambos os ataques são possíveis apenas em Combate de Perto). Entretanto, eles dificilmente entram sozinhos em combate com outras raças, geralmente, fugindo assim que percebem estar em desvantagem. Eles só insistirão em conflitos suicidas se a segurança de seus filhotes estiver ameaçada.

Gatos Musk são habituados ao uso da magia; mas eles mantém essa informação sob um certo sigilo, talvez para deixar seus inimigos e predadores indefesos no momento apropriado. O conhecimento de suas mágicas é passado pela tradição oral dos mais velhos às novas gerações Musk, posto que eles não são capazes de escrever grimórios por falta de dedos manipuladores. Quando uma mágica requer um ritual, eles sentam sobre as patas traseiras e gesticulam as dianteiras no ar, remexem suas caudas e/ou proferem algumas palavras. Suas orelhas também costumam ser usadas para realizar mágicas.

Eles não têm uma linguagem escrita, nem outro código ou simbologia gráfica, mas podem aprender a reconhecer e a ler códigos lingüísticos de outras raças, assim como falar em outros idiomas, o que ocorre freqüentemente.

Seus nomes costumam ser constituídos por um número de sílabas maior que o de consoantes, com as letras *m, n* e *r* sendo bem comuns, lembrando o ronronar de um felino (ex.: Myau, Myem, Ranairr, Nimrraa, Myrmia, Ariann, Rynam, Amyrra, Naumyrr...)

Os Musk não cultivam outra forma de arte além da prática de contar histórias de suas caças e aventuras uns aos outros. Eles têm uma religião, no qual uma Entidade voltada à natureza e aos felinos em geral é objeto de sua fé.

Seus hábitos alimentares são similares aos de seus parentes felinos. Eles gostam de peixes, pequenos mamíferos (ratos, esquilos, pássaros) e, ocasionalmente, frutas silvestres. É possível, também, encontrar gatos Musk domesticados que aceitam, de bom grado, rações de gatos comuns!

O período de acasalamento dos gatos Musk ocorre duas vezes por ano, e é a ocasião em que seus indivíduos mais se aproximam dos felinos selvagens. O ritual de acasalamento estende-se por algumas noites, nas quais os machos da comunidade perfazem uma maratona de tentativas de se impressionar as fêmeas do bando. Cada fêmea cortejada, então, escolhe o parceiro que mais lhes aprouver, cada par constituindo, desse modo, uma nova linhagem. Esses pares não se separam até que um dos dois venha a falecer, portanto, os machos que "sobraram" das noites precedentes ao acasalamento acabam por decidirem deixar sua comunidade em busca de outras fêmeas. Talvez esta seja uma justificativa para a existência de gatos Musk em Motávia e Dezoris.

Apesar do parentesco, um gato Musk jamais acasalará com outras espécies de felinos. Felinos machos de outras espécies, estranhamente, em períodos de acasalamento, também não se aproximam, sob nenhuma circunstância, de uma fêmea Musk.

Uma fêmea da raça tem uma gestação de 3 meses, podendo parir até 3 filhotes. Os gatos Musk envelhecem mais rápido que os humanos, atingindo a maturidade aos 6 anos, e fazendo Testes de Envelhecimento (MB, pág. 83) aos 20 anos (a cada 4 meses); aos 29 anos (a cada 2 meses) e aos 37 anos (a cada 22 dias).

A comunidade Musk de uma região é regida pelo(s) membro(s) mais experiente(s) do bando cujos conselhos são ouvidos com certa deferência por todos. As exceções são os jovens Musk, que, no auge da insubordinação e audácia da imaturidade, freqüentemente afastam-se do solo natal em busca de aventuras ou apenas de passeios insólitos. Ao(s) mais experiente(s) do bando também é atribuída tacitamente a responsabilidade pela manutenção do segredo da localização da comunidade Musk e sua proteção, mas, geralmente, o(s) líder(es) é(são) auxiliado(s) pelos adultos mais robustos e habilidosos do local.

Gatos Musk costumam levar seus filhotes para ensiná-los a caçar. É a única ocasião em que se pode observar vários indivíduos da raça reunidos fora de seus abrigos. Eles cultivam uma filosofia acerca da sobrevivência: "Cada Musk deve ser capaz de provir seu próprio sustento, honrando suas presas". Este aforismo é uma das escassas leis que subjazem uma sociedade Musk, e sua validade pode ser comprovada pelas extensas gerações antecedentes que já o aplicavam aos filhotes.

Os Musk não se relacionam muito abertamente com as outras raças de Algol; em Palma, seu planeta natal, eles evitam se aproximarem das cidades, apesar da curiosidade natural felina. Entretanto, muitos indivíduos da raça teimam em sair de suas comunidades para explorarem o mundo, alguns deles, ironicamente, acabando por admitirem a domesticação e instalando-se em lares de outras raças, gozando das boas vidas de seus parentes gatos comuns. A maioria dos cidadãos de Algol conhece os gatos Musk, e reagem a eles como se não passassem de animais falantes "um pouco espertos". Isso implica em um redutor de –2 nas reações, isto é, um gato Musk não obterá muito respeito das pessoas e não será levado muito a sério. A troco disso, os Musk sempre enfatizam aos seus jovens a importância da individualidade e dos valores inatos de sua raça, tencionando preservar, assim, os princípios de sua espécie, embora que esses conceitos não cheguem ao ponto de tornarem-se mera intolerância racial.

Modificadores: ST –2, DX +3

Peculiaridades (não contam no total de pontos das Peculiaridades, servindo apenas para a interpretação)**:** Ronronam enquanto falam (-1 ponto); Não gostam muito de tomar banho (-1 ponto) e são irremediavelmente Orgulhosos (-1 ponto)

Vantagens: Pulo do Gato (10 pontos); Cauda (5 pontos); Pelugem (RD 1, Tolerância ao Frio em nível 1, 4 pontos); Olfato Discriminatório (15 pontos); Velocidade Ampliada +1 (25 pontos); Equilíbrio Perfeito (15 pontos); Silêncio +3 (15 pontos); Super-Salto x1 (10 pontos); Aptidão Mágica +1 (15 pontos); Visão Aguçada +3 (6 pontos); Olfato/Paladar Apurado +3, concedendo um bônus de +7 aos testes de olfato (devido à vantagem Olfato Discriminatório, 6 pontos); Ouvido Aguçado +3 (6 pontos); Visão Noturna (10

pontos); 4 Pernas (5 pontos); Falar com Animais (apenas com felinos) (10 pontos); Garras: ataques causam dano por corte (25 pontos); Dentes afiados: mordidas causam dano por corte (5 pontos).

Desvantagens: Postura Horizontal: não podem ficar sobre duas patas (-10 pontos); *No Fine Manipulators* (desprovidos de dedos: não podem manipular objetos, dar nós, etc. -40% no custo da ST) (-30 pontos); Maturação Acelerada x3 (maturidade atingida aos 6 anos) (-30 pontos); Pobreza: Falidos (-25 pontos); Estigma Social: tratados apenas como "gatinhos espertos", -2 na reação (-10 pontos); Preguiça (-10 pontos); Primitivismo (NT 0) (-45 pontos) e Curiosidade (instinto felino) (-5 pontos).

Perícias raciais: Rastreamento em IQ+4 (bônus da vantagem Olfato Discriminatório); Corrida em HT+1 (8 pontos); Escalada em DX (2 pontos); Saltos em DX+2 (4 pontos) e Furtividade em DX (2 pontos).

Motavianos *35 (PS I) ou 30 (PS II) pontos*

Estes são os nativos do desértico planeta Motávia. Eles são seres humanóides, cobertos por uma pelugem densa e azulada, possuem orelhas pontudas, olhos vermelhos sem íris ou pálpebras e uma boca pequena e saliente, mais parecida com um focinho sem pêlos, cujos dentes raramente são vistos durante a fala. Seu peso é similar ao da média humana, mas sua estatura é 10 cm mais baixa.

Motavianos sempre levaram uma vida selvagem e nômade: os ancestrais da raça vagavam pelo deserto como seres de rapina, acampando em oásis e seguindo viagem novamente quando os recursos eram exauridos. O clima infértil do planeta afetou prejudicialmente a evolução da espécie, de modo que a descoberta da agricultura, um dos pilares básicos da civilização e do abandono da vivência nômade, fora atrasada em muitos séculos. Isso impediu que o desenvolvimento técnico andasse ao mesmo passo da civilização Palmana, gerando uma discrepância contrastante. Algumas dezenas de anos depois que as tecnologias de irrigação começaram a serem pesquisadas e aplicadas às aldeias que então tornavam-se cidades, ocorreram os primeiros contatos dos exploradores Palmanos, com a chegada das naves de colonização. A história de Motávia revela que esse choque tecnológico-cultural das duas raças não gerou conflitos graves, e a diplomacia Palmana logo firmou contratos de livre-comércio entre os povos, cedendo ferramentas, armas e recursos aos Motavianos – com isso, tornando-os clientes mitigantes do refugo obsoleto dispensado pela tecnologia superior.

Pessoas que observem um Motaviano se alimentar estão sujeitas a um redutor de -3 nas reações, devido ao típico aspecto da raça de comer quase qualquer coisa, de pão mofado e vegetais semideteriorados a leite azedo e carne velha de Verme-da-Areia – seus estômagos fortes resistem à digestão dos mais variados tipos de alimentos nas mais insalubres condições, contanto que tenham uma base bioquímica compatível com a de sua espécie. Em termos de jogo, todos os alimentos encontrados no Sistema Algol incluem-se nessa categoria, mesmo que tenham ultrapassado o “prazo de validade”. Em adição, Motavianos recebem um modificador de +4 para resistir a doenças e a venenos alienígenas.

Motavianos também são famosos por ajuntarem todo tipo de lixo inorgânico – ferro, plásticos e sintéticos em geral são comuns – para *reaproveitar* o coletado na fabricação de utensílios, ferramentas e até mesmo usar como materiais de construção civil.

Modificadores: ST+2, HT+1

Vantagens: *Cast Iron Stomach* (15 pontos); Tolerância ao Calor x2 (2 pontos); Membrana Nictante x1 (10 pontos); Visão Aguçada +1(2 pontos); Ouvido Aguçado +1(2 pontos); Pelugem (RD +1, Tolerância ao Frio x1, 4 pontos).
Desvantagens: Primitivismo (NT 3, depende do período, variando de -30 a -35) é obrigatório, com exceção dos Motavianos que escolheram morar nas cidades Palmanas; Hábito Racial Detestável: adoram coletar e fuçar lixo (-10 pontos, redutor de -2 nas reações);
Perícias raciais: Sobrevivência no Deserto em IQ+2 (6 pontos); Rastreamento em IQ (2 pontos); Caminhada em HT (2 pontos) e Captação em IQ (1 ponto).
Peculiaridades raciais: Não se desfazem do lixo sem reaproveitá-lo ao menos uma vez (-1 ponto).

Palmanos
0 pontos

Os Palmanos constituem a raça que mais se aproxima dos humanos no sistema Algol. Suas características físicas, psicológicas e comportamento social são similares aos dos terrestres, embora que alguns traços (tais como a cor de seus olhos) varie distintamente.

Com a exploração dos outros planetas de Algol, os descendentes dos primeiros cidadãos de Palma que se estabeleceram em Motávia e Dezoris passaram a adquirir características provenientes da adaptação climática e gravitacional. Devido ao constante fluxo de viagens feito por mineradores, engenheiros, comerciantes e outros profissionais aos mundos fornecedores, o crescimento de cidades fundadas por Palmanos nestes planetas viabilizou a moradia mais barata da mão-de-obra especializada nos próprios locais, enquanto o treinamento dos nativos para as mesmas funções caminhava lentamente. Em questão de décadas, as cidades fundadas apresentaram novas gerações de Palmanos, já adaptados ao novo ambiente. Portanto, para a criação desses Palmanos, as regras são:
Palmanos de Motávia – São um tanto mais baixos, cerca de 6 cm.
Palmanos de Dezoris – São ligeiramente mais altos que seus parentes de Palma. Aumente a altura em 7 cm conforme a equivalente em ST.

Numanos
Variável

Os Numanos são seres criados em laboratório, nativos de Palma, e surgiram por volta de AW 1285. Eles são o resultado da combinação planejada dos códigos genéticos de Biomonstros, diversos animais e Palmanos no Laboratório de Biossistemas em Motávia, embora se afirme que o primeiro da espécie tenha sido gerado acidentalmente.

Os únicos Numanos conhecidos no universo Phantasy Star (de acordo com os jogos abordados nesta delineação de cenário) são três: *Nei 1* e *Nei*, no período de domínio de Cérebro-Mãe; e *Rika*, criada em momento posterior ao Grande-Colapso pela inteligência artificial chamada *Semente* (Seed). No entanto, esta adaptação para GURPS permite a construção de outros Numanos, com seus convenientes parâmetros e características raciais.

É importante salientar que a possível existência de outros indivíduos desta raça gerada em laboratório ocorreria mais apropriadamente no intervalo histórico situado entre a administração de Cérebro-Mãe e a destruição de Palma, posto que a esse tempo as experiências e projetos de engenharia genética algoliana alcançaram seu auge, o que fundamentaria a verossimilhança de uma irrisória e marginal população Numana.

Se o GM assumir a existência de outros membros da raça, há alguns pontos a serem seguidos: os Numanos (tomando como exemplo Nei, adotada por Rolf) serão segregados da sociedade algoliana, obtendo redutor de -1 em todas as reações, contando como a Desvantagem *Estigma Social* valendo -5 pontos. Eles dificilmente conseguiriam andar desapercebidos nas cidades; encontrar um emprego por si só consistiria numa aventura infrutífera. As pessoas que se envolvessem com Numanos seriam vistas com desconfiança, com exceção dos cientistas, e receberiam uma Reputação com um redutor de -1 no local. Outro aspecto problemático é um provável instinto animal herdado pela combinação dos genes: uma compulsiva curiosidade, similar à de alguns felinos. Os Numanos sempre estão fuçando em lugares novos e objetos desconhecidos. Esta é a Curiosidade suave, valendo -5 pontos. Quanto às Vantagens, os Numanos são extremamente ágeis ao se defenderem, que é a Vantagem Reflexos em Combate. Com suas orelhas pontudas e peludas, eles também ouvem melhor (Ouvido Aguçado +2).

Além disso, os Numanos nascem com estranhas habilidades e defeitos que os tornam superiores e, ao mesmo tempo, perigosamente sensíveis: são as Mutações e as Deficiências. Essas características biológicas resultam de alguns equívocos realizados pelos pesquisadores ainda nos projetos genéticos, os quais agravaram-se com o controle ensandecido de Cérebro-Mãe. Especula-se que apenas as Mutações, traços biológicos positivos, foram acrescentadas deliberadamente, e que as Deficiências desenvolveram-se devido a erros de cálculo. Outras hipóteses validam a teoria de que alguns cientistas incluíram as Deficiências no DNA Numano como uma diretriz de controle de população, para evitar que os espécimes viessem a se reproduzir descontroladamente, pelo fato de que muitos deles não tenham ultrapassado a idade de 30 anos, e de que uns poucos tenham morrido de infecções alimentares, gripe e outras moléstias após dois ou três anos de vida.

Há dois modos de se criar um personagem Numano. O primeiro deles é escolher conforme sua vontade o nível dos Atributos e Mutações, apenas gastando o custo em pontos por eles, usando as seguintes tabelas como guia e mantendo algum limite estabelecido pelo GM, que também seria responsável pela escolha de uma Deficiência

(o que condiz com o caráter *incerto e artificial* dos Numanos). O segundo meio é deixar esses três parâmetros a serem definidos aleatoriamente, de acordo com as tabelas adiante. Essa opção aleatória justifica-se principalmente pela própria condição da raça: os Numanos nunca sabem exatamente do que são capazes, e seus criadores também não dispuseram da certeza absoluta de que suas técnicas pesquisadas pela Engenharia Genética gerariam seres perfeitos, isto é, totalmente desprovidos de falhas orgânicas, de susceptibilidades à moléstias, de excelentes condições motoras e cognitivas, etc. Também seria interessante criar um Numano que *desconheça* tanto suas Mutações quanto suas Deficiências, fazendo da descoberta de suas capacidades e falhas biológicas um recurso narrativo de suspense agregado à aventura.

Modificadores: Role 1D na tabela "Atributos", ou escolha um dos resultados.
Vantagens: Todos os Numanos têm as vantagens Reflexos em Combate (15 pontos) e Ouvido Aguçado +2 (4 pontos).
Desvantagens: Todos os Numanos têm as desvantagens Estigma Social: aberrações artificiais (-5 pontos) e Curiosidade (-5 pontos).
Mutação: Role 3D *uma vez*, some ao resultado obtido no dado de Atributos e confira a tabela de características biológicas positivas, ou escolha *um* dos resultados (ou mais de um de acordo com o GM).
Deficiência: Role 3D *uma vez*, some ao resultado obtido no dado de Atributos e confira a tabela de características biológicas negativas, ou peça para o GM escolher *um* dos resultados.

Atributos (jogue 1D)

Resultado	Modificadores
1	ST+2, DX+1, IQ–2, HT+1 (20 pontos)
2	ST+1, DX+2, IQ–2, HT+1 (20 pontos)
3	ST+1, DX+2, IQ–1, HT+1 (30 pontos)
4	ST-1, DX+1, IQ+1, HT+1 (20 pontos)
5	ST-2, DX+1, IQ+1, HT+2 (20 pontos)
6	ST-1, DX+1, IQ+2, HT+1 (30 pontos)

Tabela de características biológicas positivas(Mutações)

(Role 3D, uma vez, somando ao resultado obtido na tabela *Atributos*)

Resultado	Vantagem
4	Defesa Passiva 2: um alerta instintivo assiste o Numano em ataques; Velocidade Ampliada +1 (75 pontos) - *Role mais uma vez*
5	Psicocinese +4 e Telepatia +4(40 pontos) - *Role mais uma vez*
6	Resistência a Dano 3; Tolerância ao Calor x1; Pontos de Vida +3; Garras(+2 em socos e chutes) (40 pontos)
7	Equilíbrio Perfeito; Silêncio +3; Percepção Extra Sensorial +2; Resistência a Dano 1 (39 pontos)
8	Velocidade Ampliada +1; Pontos de Vida Extras +2 (35 pontos)
9	Psicocinese +1; Olfato Discriminatório; Pulo do Gato; Pontos de Vida Extras +1 (35 pontos)
10	Garras(+2 em socos e chutes); Dentes afiados (mordidas causam dano por corte); RD 3 (29 pontos)
11	Telepatia +2; Pontos de Vida Extras +2, Resistência a Dano 2 (26 pontos)

12	Psicocinese +3, Tolerância ao Calor x2; Resistência a Dano 2 (23 pontos)
13	Pontos de Vida Extras +3; Resistência a Dano 1; Fadiga Extra +1 (21 pontos)
14	Percepção Extra Sensorial +5; Tolerância ao Frio x2; Resistência a Dano 1(20 pontos)
15	Garras: unhas das mãos e pés afiadas, +2 no dano causado por socos e chutes; RD 2 (21 pontos)
16	Percepção Extra Sensorial +3; Olhos Polarizados; Sono Reduzido (24 pontos)
17	Cura Psíquica +4; Resistência a Dano 2; Pontos de Vida Extras +2 (28 pontos)
18	Recuperação de Consciência; Pontos de Vida Extras +3; Telepatia +1 (30 pontos)
19	Garras afiadas: socos e chutes causam danos por corte; Resistência a Dano 1; Silêncio +1 (33 pontos)
20	Aderência; Pontos de Vida Extras +1; Resistência a Dano 1 (33 pontos)
21	Super-Saltos x1; Pulo do Gato; Resistência a Dano +1; Garras:+2 em socos e chutes (38 pontos)
22	Pontos de Vida Extras +2; Visão Umbrosa; Resistência a Dano +1 (38 pontos)
23	Velocidade Ampliada+1, Equilíbrio Perfeito, Pontos de Vida Extras +2 *e* Silêncio +1(40 pontos) - *Role mais uma vez*
24	Coordenação Plena x1, Defesa Passiva 1 (75 pontos) - *Role mais uma vez*

Tabela de características biológicas negativas(Deficiências)

(Role 3D, uma vez, somando ao resultado obtido na tabela *Atributos*)

Resultado	Desvantagem
4	Doente Terminal: 2D-1 meses de vida (-75 pontos)
5	Dependência: diária a qualquer tipo de droga ilegal e ocasional, perda de 1 ponto de HT por hora após a falta de uma dose por dia da substância(-35 pontos)
6	Dependência: semanal a qualquer tipo de droga legal e ocasional, perda de 1 ponto de HT/6 horas após a falta de uma dose por semana (-20 pontos) –*Role mais uma vez*
7	Fraqueza: 1D de dano a cada 5 minutos de exposição a ruídos acima de 50 decibéis (gritos, tráfego normal de veículos, etc.) (-20 pontos) –*Role mais uma vez*
8	Maturação Acelerada x2: idade adulta alcançada aos 9 anos; testes de envelhecimento começam a serem feitos a partir dos 27 anos (a cada 6 meses), 39 anos (a cada 3 meses) e aos 50 anos (mensalmente). (-20 pontos)
9	Auto-Destrutivo: assim que o Numano alcançar a velhice, ou a idade de fazer o primeiro teste de envelhecimento, seus órgãos e sistema imunológico começarão a se deteriorar rapidamente. Testes de envelhecimento serão feitos *diariamente* com um redutor de –3 na HT (Não se pode combinar essa característica com a desvantagem *Doente Terminal)*. (-20 pontos)
10	Maturação Acelerada x2: idade adulta alcançada aos 9 anos; testes de envelhecimento começam a serem feitos a partir dos 27 anos (a cada 6 meses), 39 anos (a cada 3 meses) e aos 50 anos (mensalmente). (-20 pontos)
11	Bioquímica incomum: apesar de que seu sistema bioquímico permita-o subsistir de comida e água normais, as drogas que funcionam normalmente em outros seres têm efeitos reduzidos e imprevisíveis no Numano. Toda vez que ingerir/inalar/injetar/usar alguma droga (aspirina, analgésicos, vacinas, alucinógenos, soros...), role 1D. Em um resultado de 1 a 3, a droga tem efeito normal. Num resultado de 4 a 5, o efeito é normal, com uma reação negativa adicional: perda de 1D de Fadiga (náusea ou dores) ou algum efeito colateral da droga, de acordo com o GM. Num resultado de 6, a droga não tem nenhum efeito. (-5 pontos) - *Role mais uma vez*
12	Recuperação lenta: cada ponto de HT é curado após um teste bem-sucedido a cada 2 dias de repouso (o tempo de cura também é aumentado proporcionalmente segundo a tabela da

	pág. 128 do MB), cura mágica e psíquica funcionam normalmente. (-5 pontos) - *Role mais uma vez*
13	Doença Contagiosa: o contato com alguma secreção do Numano (saliva, suor, sangue, etc.) transmite alguma doença, não necessariamente fatal, de ordem bacteriana. Os sintomas ficam a cargo do GM. (-1 na Reação dos que souberem da doença, -5 pontos)
14	Maturação acelerada x1: idade adulta alcançada aos 13 anos; testes de envelhecimento começam a serem feitos a partir dos 37 anos (a cada 9 meses), 52 anos (a cada 4 meses) e aos 67 anos (a cada 2 meses). (-10 pontos)
15	Suporte Vital Ampliado: necessita do dobro da quantidade de alimento que um humano normal consome diariamente (precisa almoçar e jantar 2 vezes por dia, por exemplo) (-10 pontos)
16	Vulnerabilidade a Metais: 1D de dano extra em ataques feitos por materiais metálicos (-15 pontos)
17	Maturação Acelerada x2: idade adulta alcançada aos 9 anos; testes de envelhecimento começam a serem feitos a partir dos 27 anos (a cada 6 meses), 39 anos (a cada 3 meses) e aos 50 anos (mensalmente). (-20 pontos)
18	Fraqueza: 1D de dano a cada 5 minutos de exposição a quaisquer tipos de fumaças e poluentes do ar (cigarros, gases de escapamentos, fogueiras, incêndios, vapores, etc...) (-20 pontos) –*Role mais uma vez*
19	Auto-Destrutivo: assim que o Numano alcançar a velhice, ou a idade de fazer o primeiro teste de envelhecimento, seus órgãos e sistema imunológico começarão a se deteriorar rapidamente. Testes de envelhecimento serão feitos *diariamente* com um redutor de –3 na HT (Não se pode combinar essa característica com a desvantagem *Doente Terminal)*. (-20 pontos) *- Role mais uma vez*
20	Frágil: estrutura óssea fraca, recebe o dobro do dano em ataques contusivos (-20 pontos)
21	Maturação Acelerada x2: idade adulta alcançada aos 9 anos; testes de envelhecimento começam a serem feitos a partir dos 27 anos (a cada 6 meses), 39 anos (a cada 3 meses) e aos 50 anos (mensalmente). (-20 pontos) - *Role mais uma vez*
22	Metabolismo delicado: só pode se alimentar com nutrientes especiais preparados pelo seu criador (100 vezes o custo de um alimento comum), ou por alguém com a Perícia Bioquímica/NT 9 e acesso a um laboratório. A ingestão de alimentos normais é perigosa: faça um teste de HT-4; em caso de falha, 1 ponto de Vida será perdido devido a náusea e cólicas. Uma Falha Crítica causa a perda de 1D pontos de Vida. Um sucesso evita quaisquer danos, mas o alimento ingerido não o sustentará. (-40 pontos)
23	Doente Terminal: 3D+4 meses de vida (-50 pontos)
24	Doente Terminal: 2D-1 meses de vida (-75 pontos)

Tabela de características biológicas menores (Peculiaridades)

(Role 4D, uma vez)

Resultado	Peculiaridade
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	

19
20
21
22
23
24

Profissões de Algol

Comerciante
Militar
Agente
Caçador
Caçador de Biomonstros
Técnico(Robótica, Metalurgia, Eletrônica, Engenharia, Construção, Transportes, Química, Eletricidade, Comunicações, Computadores, etc)
Acadêmico
Estudante
Médico
Político
Criminoso
Mago
Guia/Guardião
Armeiro
Artesão
Artista
Pirata Espacial
Piloto
Espião
Mecânico
Biólogo
Engenheiro Genético

Bestiário de Algol

Eis algumas das criaturas mais comuns do universo *Phantasy Star*, separadas por seus habitats em planetas e respectivos períodos da história de Algol. As abreviações utilizadas para definir o parâmetro *Habitat* na ficha técnica das criaturas são as seguintes:

C: Cidades	M: Montanhas	D: Desertos
PL: Planícies	F: Florestas	P: Pântanos
S: Selvas	AS: Água Salgada	CS: Cavernas e Subterrâneos*
CT: Complexos Tecnológicos		

(este tipo de habitat também compreende construções abandonadas ou desabitadas tais como torres e templos arcaicos, galerias de esgoto, porões, armazéns e depósitos isolados)*

Governo de Lassic (a partir de Século Estelar 341,81; AW 267)

Sworm (Mosca-Monstro)

ST: 2 **Desloc./Esquiva:** 12/7 **Tamanho:** menos de 1 hex
DX: 14 **DP/RD:** 0/1 **Peso:** cerca de 200 gramas
IQ: 3 **Dano:** 1D-3 corte **Habitat:** F, S, PL, CS
HT: 11/6 **Alcance:** C **Planeta:** Palma e Motávia.

A Mosca-Monstro é natural de Palma, mas pode ser encontrada raramente em Motávia, provavelmente devido ao deslocamento de larvas instaladas em materiais orgânicos transportados em naves cargueiras. É um inseto arisco, que se alimenta de frutas e animais em decomposição. Ataca mordendo com as pinças da diminuta boca. São encontradas em bandos de 1D+2 indivíduos.

Helix (Mosca-Gigante)

ST: 2 **Desloc./Esquiva:** 12/7 **Tamanho:** menos de 1 hex
DX: 14 **DP/RD:** 0/1 **Peso:** cerca de 400 gramas
IQ: 3 **Dano:** 1D-3 corte **Habitat:** D, CS, PL
HT: 11/6 **Alcance:** C, Especial **Planeta:** Motávia

Parente da Mosca-Monstro, a Mosca-Gigante difere em apenas dois aspectos: sua coloração é fortemente avermelhada, e, além de atacar com mordidas, é capaz de cuspir pequenas lufadas de chamas a até 10 metros de distância, podendo atear fogo em cabelos, roupas, e obviamente em substâncias inflamáveis em geral. Este é um ataque de Longo Alcance (MB, pág. 116), com os parâmetros: 1D+1 de dano, Prec +1, ½ D 5m, Máx 10m. A Mosca-Gigante precisa apenas realizar um teste de DX para efetuar este ataque. Seu enxame costuma conter até 4 indivíduos.

Geléia Verde

ST: -	**Desloc./Esquiva:** 2/0	**Tamanho:** 1 hex
DX: -	**DP/RD:** 0/0	**Peso:** 8 quilos
IQ: -	**Dano:** 1D-3 corte	**Habitat:** CS
HT: 9	**Alcance:** C	**Planeta:** Motávia e Palma

Geléia Azul

ST: 9	**Desloc./Esquiva:** 2/0	**Tamanho:** 1 hex
DX: 12	**DP/RD:** 0/0	**Peso:** de 10 a 14 quilos
IQ: -	**Dano:** 1D-3 corte	**Habitat:** CS
HT: 18	**Alcance:** C	**Planeta:** Motávia, Dezoris

Recupera-se à razão de 1 Ponto de Vida por turno.

Geléia Vermelha

ST: -	**Desloc./Esquiva:** 2/0	**Tamanho:** 1 hex
DX: -	**DP/RD:** 0/0	**Peso:** de 15 a 20 quilos
IQ: -	**Dano:** 1D-3 corte	**Habitat:** CS
HT: 18	**Alcance:** C	**Planeta:** Motávia e Palma

Wing-Eye (Olho-Alado)

ST: 2	**Desloc./Esquiva:** 10/7	**Tamanho:** menos de 1 hex
DX: 12	**DP/RD:** 0/0	**Peso:** cerca de 300 gramas
IQ: 3	**Dano:** Especial	**Habitat:** F, S, CS
HT: 11/3	**Alcance:** Especial	**Planeta:** Palma

O Olho-Alado é um dos muitos seres criados por magia em Algol. Não se sabe em que momento surgiram originalmente, mas especula-se que tenham sido convocados a este plano de existência como resultado de rituais dedicados à Força Negra há muitos séculos antes da civilização dominar as viagens espaciais.

Esta criatura ataca visualizando suas vítimas e usando sobre elas a perícia telepática *Golpe Mental,* incapacitando-as com o Atordoamento e a aplicação de Fadiga. O poder não custa-lhe nenhum ponto de ST, bastando apenas que o Olho-Alado concentre-se por 1 turno. Essa Perícia tem NH 16 e Potência 10 (causando 1D pontos de Fadiga por ataque). Quando sua HT chega a zero, o Olho-Alado morre instantaneamente tornando-se pó, o que reforça a idéia de que a espécie seja algum tipo de espírito maligno. Alguns magos e ocultistas de Algol sugerem que ele se alimente desse ataque; outros dizem que sua função é auxiliar a atuação de servos da Força Negra, facilitando a captura de pessoas destinadas a sacrifícios, mas ninguém dispõe de certeza.

Normalmente, pode ser encontrado em bandos de 1D indivíduos.

Owl-Bear (Olho-Vampiro)

ST: 2 **Desloc./Esquiva:** 10/7 **Tamanho:** menos de 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** cerca de 300 gramas
IQ: 3 **Dano:** Especial **Habitat:** F, S, CS
HT: 12/4 **Alcance:** Especial **Planeta:** Palma

Subespécie do Olho-Alado, o Olho-Vampiro distingue-se na cor avermelhada e na forma do ataque: as vítimas visualizadas por ele perdem suas emoções em instantes, roubadas pela criatura.

Goldlens (Olho-Dourado)

ST: 2 **Desloc./Esquiva:** 12/7 **Tamanho:** menos de 1 hex
DX: 14 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** cerca de 300 gramas
IQ: 3 **Dano:** Especial **Habitat:** F, S, CS
HT: 13/4 **Alcance:** Especial **Planeta:** Palma, Dezoris

O Olho-Dourado é mais perigoso que seus parentes: após visualizar sua vítima e levar um turno de Concentração, ele faz uso de seu poder psíquico Telecinese para provocar 1D de dano interno *por turno*. Sua perícia tem NH 16 e Potência 10, isto é, sendo capaz de atacar a uma distância de até 100 metros – mas ele procura manter-se a até 8 metros de suas vítimas ao atacá-las, devido ao redutor de -1 aplicado ao NH para cada metro de distância do Objetivo.

O Olho-Dourado é encontrado em grupos de até 4 indivíduos.

Man Eater (Devorador)

ST: 12 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 11 **DP/RD:** 0/3 **Peso:** 18 a 30 quilos
IQ: 4 **Dano:** Constritivo, 1D-2 **Habitat:** F, S
HT: 12 **Alcance:** C, 1 **Planeta:** Palma

Esta planta senciente é carnívora, natural de Palma, e ataca utilizando seus tentáculos para prender animais, asfixiá-los e devorá-los pouco a pouco com seu ácido estomacal. Apesar de deslocar-se lentamente, o Devorador usa a tática de esconder-se em meio à vegetação para efetuar ataques-surpresa: seus quatro braços podem realizar um ataque constritivo, isto é, se ele conseguir Segurar (MB, p. 111) a vítima, ambos farão uma Disputa Rápida de ST. Se o Devorador vencer, a vítima sofrerá um dano por contusão igual à margem pela qual perdeu a disputa. A vítima não sofrerá dano se vencer essa disputa, mas também não se libertará imediatamente, devendo efetuar a manobra *Desvencilhar-se* (MB, p. 112). A cada turno que manter sua vítima presa, o Devorador regurgitará pequenas quantidades de seu suco gástrico, substância bem corrosiva, causando 1D-2 pontos de dano por turno, ao que não se permite nenhuma Defesa Ativa. Tecidos não oferecem nenhuma proteção contra essa substância, mas armaduras constituídas de plástico, couro ou outros materiais orgânicos protegem contra a corrosão à uma razão de RD x 2 turnos. Devido ao alcance limitado de seus tentáculos (1 hex), o Devorador só pode realizar ataques constritivos a seres menores que humanos (geralmente, pequenos animais).

Dead Tree (Tronco-Assassino)

ST: 15 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 50 a 80 quilos
IQ: 4 **Dano:** Constritivo, 1D-2 **Habitat:** F, S
HT: 14 **Alcance:** C, 1, 2 **Planeta:** Palma

Esta subespécie do Devorador é mais perigosa: o Tronco-Assassino é capaz de imobilizar um humano adulto com sua força e tentáculos que quase chegam a medir 2 metros de comprimento. Ataca da mesma forma que a planta anterior: camufla-se em meio à vegetação para realizar ataques constritivos e esguichar suco gástrico. O Tronco-Assassino alimenta-se de cerca de 20 quilos de carne a cada 2 semanas, e não são poucos os relatos de crianças Palmanas curiosas que foram encontradas nos estômagos dessas plantas, fazendo do fato uma fonte de histórias de terror aos cidadãos do planeta.

Scorpion (Escorpião-Alado)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 1/2 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** PL, F, S, CS
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma

Golden Scorpion (Escorpião-Dourado)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 1/3 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** PL, F, S, CS
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma

Scorpius (Escorpião-Negro)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 1/3 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** C, PL, P, CS
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Motávia, Palma, Dezoris

Paralisa as vítimas.

Crawler (Rastejador)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 2/5 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** D
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Motávia

Leech (Verme-Leech)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex

DX: 12 **DP/RD:** 2/5 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** D
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Motávia

Sandworm (Verme-da-Areia)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 2/6 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** D
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Motávia

Werebat (Homem-Morcego)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 7/8 **Tamanho:** 1 hex
DX: 17 **DP/RD:** 0/2 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** CS, F, S
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma, Dezoris

Vampire (Vampiro)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 8/9 **Tamanho:** 1 hex
DX: 17 **DP/RD:** 0/2 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** CS, F, S
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma, Dezoris

Big Club (Gancho-do-Mar)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/2 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** AS
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma

Executer (Executor)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** AS
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma

Fishman (Homem-Peixe)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 1/3 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** AS
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma

Marshman (Homem-do-Pântano)

ST: 14
DX: 12
IQ: 4
HT: 15

Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 1/4
Dano: 1D cont
Alcance: C, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos
Habitat: P
Planeta: Palma

Shellfish (Concha-Esfera)

ST: 14
DX: 12
IQ: 4
HT: 15

Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 3/6
Dano: 1D cont
Alcance: C, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos
Habitat: AS
Planeta: Palma

Ammonite (Amonita)

ST: 14
DX: 12
IQ: 4
HT: 15

Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 3/7
Dano: 1D cont
Alcance: C, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos
Habitat: AS
Planeta: Palma

Octopus (Octopus)

ST: 14
DX: 12
IQ: 4
HT: 15

Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 0/2
Dano: 1D cont
Alcance: C, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos
Habitat: AS
Planeta: Palma

Tentacle (Tentáculo)

ST: 14
DX: 12
IQ: 4
HT: 15

Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 0/2
Dano: 1D cont
Alcance: C, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos
Habitat: P
Planeta: Palma

Evil Dead (Demônio-da-Morte)

ST: 12
DX: 12
IQ: 12
HT: 15

Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 0/4
Dano: 1D cont
Alcance: C, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos
Habitat: CS, F, D
Planeta: Palma, Motávia

Wight (Wight)

ST: 14
DX: 12

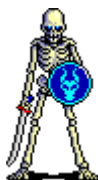
Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 0/4

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos

IQ: 12 **Dano:** 1D cont **Habitat:** P, CS, M
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Dezoris

Lich (Lich)

ST: 17 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 14 **Dano:** 1D cont **Habitat:** F, S, CS
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Dezoris

Skeleton (Esqueleto)

ST: 12 **Desloc./Esquiva:** 7/7 **Tamanho:** 1 hex
DX: 13 **DP/RD:** 0/1 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 8 **Dano:** 1D cont **Habitat:** CS, F, P
HT: 12 **Alcance:** C, 1 **Planeta:** Palma

Skull-En (Caveira-Maldita)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 7/7 **Tamanho:** 1 hex
DX: 13 **DP/RD:** 0/2 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 8 **Dano:** 1D cont **Habitat:** D, CS, P
HT: 13 **Alcance:** C, 1 **Planeta:** Motávia, Palma

Stalker (Espreitador)

ST: 15 **Desloc./Esquiva:** 7/7 **Tamanho:** 1 hex
DX: 13 **DP/RD:** 0/2 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 10 **Dano:** 1D cont **Habitat:** CS, P, F
HT: 13 **Alcance:** C, 1 **Planeta:** Dezoris

Ghoul (Ghoul)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 8 **Dano:** 1D cont **Habitat:** CS, F, S
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma, Dezoris

Zombie (Zumbi)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 3/3 **Tamanho:** 1 hex
DX: 13 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 8 **Dano:** 1D cont **Habitat:** P, D, F, CS
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Motávia, Palma, Dezoris

Battalion (Battalion)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 10 **Dano:** 1D cont **Habitat:** CS
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Dezoris

Tarantula (Tarântula)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 9 **Dano:** 1D cont **Habitat:** CS, F, S
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma

Ant Lion (Formiga-Leão)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** D
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Motávia

Manticore (Mantícora)

ST: 25 **Desloc./Esquiva:** 10/7 **Tamanho:** 2 hexes
DX: 13 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 180 a 270 quilos
IQ: 12 **Dano:** 2D-2 corte **Habitat:** CS, F, P, M
HT: 15/16-22 **Alcance:** C **Planeta:** Palma, Motávia

3D+5 mágicas em NH 15 (os Mantícoras têm Aptidão Mágica 3).

Sphinx (Esfinge)

ST: 30 **Desloc./Esquiva:** 10/7 **Tamanho:** 2 hexes
DX: 13 **DP/RD:** 1/2 **Peso:** 210 a 300 quilos
IQ: 14 **Dano:** 2D-2 corte **Habitat:** CS, F, D, M
HT: 15/18-26 **Alcance:** C **Planeta:** Palma e Motávia

6D+5 mágicas em NH 15 (as Esfinges têm Aptidão Mágica 3).

Elephant (Elefante)

ST: 300
DX: 12
IQ: 6
HT: 15/60

Desloc./Esquiva: 8/0
DP/RD: 1/3
Dano: 1D cont
Alcance: C, 1, 2

Tamanho: 10 hexes
Peso: 5 toneladas
Habitat: PL, M
Planeta: Dezoris

Dano devido ao atropelamento: 2D+1

Mammoth (Mamute)

ST: 500
DX: 12
IQ: 5
HT: 15/120

Desloc./Esquiva: 8/0
DP/RD: 2/4
Dano: 2D cont
Alcance: C, 1, 2

Tamanho: 16 hexes
Peso: 7 a 10 toneladas
Habitat: PL, M
Planeta: Dezoris

Dano devido ao atropelamento: 3D

Serpent (Serpente-Alada)

ST: 14
DX: 12
IQ: 4
HT: 15

Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 0/4
Dano: 1D cont
Alcance: C, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos
Habitat: AS, F
Planeta: Palma

Nessie (Serpente-Verde)

ST: 14
DX: 12
IQ: 4
HT: 15

Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 0/4
Dano: 1D cont
Alcance: C, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos
Habitat: CS, F, PL
Planeta: Palma

Wyvern (Wyvern)

ST: 14
DX: 12
IQ: 4
HT: 15

Desloc./Esquiva: 1/0
DP/RD: 0/4
Dano: 1D cont
Alcance: C, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 35 a 60 quilos
Habitat: F, S
Planeta: Dezoris

Sorcerer (Feiticeiro)

ST: 12
DX: 12
IQ: 15
HT: 14-20

Desloc./Esquiva: 6/6
DP/RD: 1/2
Dano: 1D cont
Alcance: C, 1, 2

Tamanho: 1 hex
Peso: 80 quilos
Habitat: D, P, CS
Planeta: Motávia

O Feiticeiro é um dos servos da Treva Profunda, provavelmente um palmano que se deixou corromper voluntariamente. Há relatos de que um culto de Feiticeiros esconde-se nos subterrâneos de alguma cidade motaviana, devido ao testemunho de muitos cidadãos que o viram naquele planeta. Talvez tais boatos não tenham mais fundo de verdade que o relato das milhares de miragens já vistas nos desertos de Motávia – mas, para os que temem os fatos, suas características são: estes seres medem cerca de 1,90m de altura, vestem mantos, usam cajados (encantados e sempre contendo uma Gema de Energia) e ocultam suas faces sob máscaras tenebrosas. O Feiticeiro conhece várias magias – dentre elas, as mágicas das Escolas Necromântica, do Fogo e de Controle da Mente são as mais comuns. Tais mágicas costumam ser conhecidas em NH 17 *no mínimo* (considera-se que tenham Aptidão Mágica 3), mas, na verdade, seus NHs normalmente encontram-se por volta de 18 a 20.

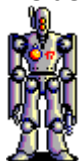
As mágicas contidas no cajado de um Feiticeiro variam muito de um indivíduo para outro, mas, geralmente, além do Encantamento *Cajado*, o objeto pode conter as mágicas Gema de Energia (Dedicada), Energização, Atear Fogo, Bola de Fogo, Torpor, Sono, Visão da Morte ou Roubar Força. O Poder do cajado também varia, mas é provável que seja por volta de 18.

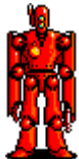
Magician (Bruxo-do-Caos)

ST: 15 **Desloc./Esquiva:** 7/7 **Tamanho:** 1 hex
DX: 13 **DP/RD:** 2/4 **Peso:** 90 quilos
IQ: 17 **Dano:** 1D cont **Habitat:** ?
HT: 15-25 **Alcance:** C, 1, 2 **Planeta:** Dezoris

O Bruxo-do-Caos é um mago mais poderoso que o Feiticeiro, e, por isso, é detentor de certa autoridade sobre ele. Alguns estudiosos ocultistas afirmam que há poucos Bruxos-do-Caos em Algol, comandando secretamente os cultos seguidos por dezenas de Feiticeiros, servindo à Treva Profunda, realizando sacrifícios, assassinatos, prejudicando pessoas importantes com sua magia e até mesmo invocando espíritos malignos e demônios. Eles vestem-se do mesmo modo que os Feiticeiros, mas seu manto é verde-escuro, e o Cajado que possuem, além da Gema de Energia incrustada, contém Encantamentos mais poderosos. Conhecem muitas mágicas das Escolas de Necromancia, Controle da Mente, Controle do Corpo, do Ar, da Terra, Luz & Trevas e de Encantamentos, todas com NHs de 19 a 25 – os Bruxos-do-Caos são responsáveis por rituais de produção de objetos mágicos, invocação de demônios e de criação de Mortos-Vivos e Golens, todos designados a cumprir obstinadamente as abomináveis ordens da Força Negra.

As mágicas contidas no cajado de um Bruxo-do-Caos são poderosas, muitas vezes tendo um Poder 20. Além dos Encantamentos Cajado (obrigatório) e Gema de Energia (Dedicada), os outros variam entre Energização, Espada Fiel, Roubar Força, Atordoamento, Paralisar Membros, Toque Mortal, Imunidade à Dor, Relâmpago, Lampejo, Penumbra, Sono, Loucura e provavelmente um Encantamento Limitante (Limite) que restrinja o uso do cajado para “*apenas pelos servos da Treva Profunda”.*

Robotcop (Policial-Robô)

ST: 18 **Desloc./Esquiva:** 4/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 13 **DP/RD:** 3/25 **Peso:** 255 quilos
IQ: 10 **Dano:** 1D cont **Habitat:** C
HT: 15/30 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma, Motávia

Androcop (Andróide-Guarda)

ST: 18 **Desloc./Esquiva:** 4/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 13 **DP/RD:** 3/35 **Peso:** 255 quilos
IQ: 10 **Dano:** 1D cont **Habitat:** C, CS
HT: 15/60 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Palma, Motávia

Golem (Golem)

ST: 22 **Desloc./Esquiva:** 6/6 **Tamanho:** 2 hexes
DX: 12 **DP/RD:** 1/3 **Peso:** 130 a 290 quilos
IQ: 5 **Dano:** 1D cont **Habitat:** D, PL
HT: 15/35 **Alcance:** C, 1 **Planeta:** Motávia

Na verdade, esta criatura não é um ser construído artificialmente e animado por magia, cujo nome parece sugerir: ele foi nomeado assim por motavianos leigos nas artes místicas, talvez membros de caravanas e viajantes amedrontados, que o batizaram arbitrariamente por confundirem sua aparência com a do verdadeiro Golem, servo de magos Encantadores.

O Golem erroneamente nomeado é um enorme ser humanóide e carnívoro, irascível e violento como os javalis, que ataca com os punhos e mordidas os incautos andarilhos dos desertos motavianos que ousam invadir seu território.

Giant (Gigante)

ST: 30 **Desloc./Esquiva:** 6/6 **Tamanho:** 2 hexes
DX: 11 **DP/RD:** 1/3 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 5 **Dano:** 1D cont **Habitat:**
HT: 15/45 **Alcance:** C, 2 **Planeta:**

Dois Gigantes foram Guardiães do Aeroprisma neste período histórico de Algol.

Titan (Titã)

ST: 80 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 3 hexes
DX: 11 **DP/RD:** 0/6 **Peso:** 300 a 400 quilos
IQ: 5 **Dano:** 1D cont **Habitat:**
HT: 16/60 **Alcance:** C, 2 **Planeta:**

Reaper (Ceifador)

ST: 20 **Desloc./Esquiva:** 6/6 **Tamanho:** 1 hex
DX: 14 **DP/RD:** 5/8 **Peso:** 115 quilos
IQ: 11 **Dano:** 1D cont **Habitat:** D, P

HT: 15/30 **Alcance:** C, 1 **Planeta:** Motávia

Marauder (Saqueador-de-Almas)

ST: 25 **Desloc./Esquiva:** 6/6 **Tamanho:** 1 hex
DX: 14 **DP/RD:** 5/12 **Peso:** 115 quilos
IQ: 12 **Dano:** 1D cont **Habitat:** F, CS
HT: 15/45 **Alcance:** C, 1 **Planeta:** Palma

que veio a Algol para fomentar a morte e o desespero entre os mortais.

Horseman (Centauro)

ST: 14/22 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 2 hexes
DX: 13 **DP/RD:** 1/6 **Peso:** 120 a 180 quilos
IQ: 10 **Dano:** 1D cont **Habitat:** D
HT: 12/20 **Alcance:** C, 1 **Planeta:** Motávia

Centaur (Centauro-Rei)

ST: 15/25 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 2 hexes
DX: 13 **DP/RD:** 1/8 **Peso:** 120 a 180 quilos
IQ: 12 **Dano:** 1D cont **Habitat:** F, D
HT: 14/28 **Alcance:** C, 1 **Planeta:** Palma

Frostman (Homem-do-Gelo)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** M
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Dezoris

Amundsen (Amundsen)

ST: 14 **Desloc./Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 35 a 60 quilos
IQ: 4 **Dano:** 1D cont **Habitat:** D
HT: 15 **Alcance:** C, 2 **Planeta:** Motávia

Green Dragon (Dragão Verde)

ST: 30-45 **Desloc./Esquiva:** 12/6 **Tamanho:** 7 hexes
DX: 12 **DP/RD:** 2/5 **Peso:** 450 a 600 quilos
IQ: 13 **Dano:** 2D corte **Habitat:** M
HT: 15/35-70 **Alcance:** C, 1, 2 **Planeta:** Palma

4D+3 mágicas em NH 16.

Red Dragon (Dragão Vermelho)

ST: 50-75 **Desloc./Esquiva:** 16/6 **Tamanho:** 10 hexes
DX: 14 **DP/RD:** 4/7 **Peso:** 700 a 960 quilos
IQ: 15 **Dano:** 3D perf **Habitat:** M
HT: 15/70-90 **Alcance:** C, 1, 2 **Planeta:** Palma

6D+3 mágicas em NH 18.

White Dragon (Dragão-do-Gelo)

ST: 50-75 **Desloc./Esquiva:** 16/6 **Tamanho:** 10 hexes
DX: 14 **DP/RD:** 4/7 **Peso:** 700 a 960 quilos
IQ: 15 **Dano:** 3D perf **Habitat:** M
HT: 15/70-90 **Alcance:** C, 1, 2 **Planeta:** Dezoris

6D+3 mágicas em NH 18.

Crise no Laboratório de Biossistemas (a partir de Século Estelar 351,98; AW 1284)

Com a criação "acidental" do primeiro indivíduo Numano (e também Biomonstro) batizado *Nei 1*, engendrada por Cérebro-Mãe, o Laboratório de Biossistemas inicia uma produção genética irrestrita de diversas espécies de Biomonstros em Motávia. Designada por Cérebro-Mãe, Nei 1 passa a controlar as atividades do Laboratório, o que corrobora a superpopulação das criaturas alteradas geneticamente. Neste período, estão virtualmente extintos os seres místicos do passado, tais como o *Olho-Alado* e a *Mantícora* em Palma e Motávia, devido à queda do Nível de Mana nos dois planetas. Entretanto, ainda é possível encontrar seres dependentes de magia, nesta época, em Dezoris: nos interiores das antigas construções - Guaron, Naval, Ikuto e Menobe -, em meio às montanhas geladas, aguardando a ousadia derradeira de incautos aventureiros.

Após o Grande-Colapso (a partir de Século Estelar 361,13; AW 2199)

Logo após a destruição do Planeta Palma e do super computador Cérebro-Mãe, os biomonstros espalhados por Motávia e Dezoris continuaram reproduzindo-se e adaptando-se ao meio ambiente de cada um dos planetas, prosseguindo com a evolução. Os robôs que respondiam aos comandos diretos de Cérebro-Mãe mantiveram-se perfeitamente funcionais, e assim permaneceram nas proximidades e interiores de estruturas tais como os Satélites Zelan e Kuran; o sistema de Placas; a central de energia Nervos e o soterrado Laboratório de Biossistemas. Cerca de dez séculos depois, é freqüente a ocorrência dos ataques de Robôs fabricados pelo governo antigo e de Biomonstros descendentes dos primeiros gerados pelas provetas do Laboratório de Biossistemas.